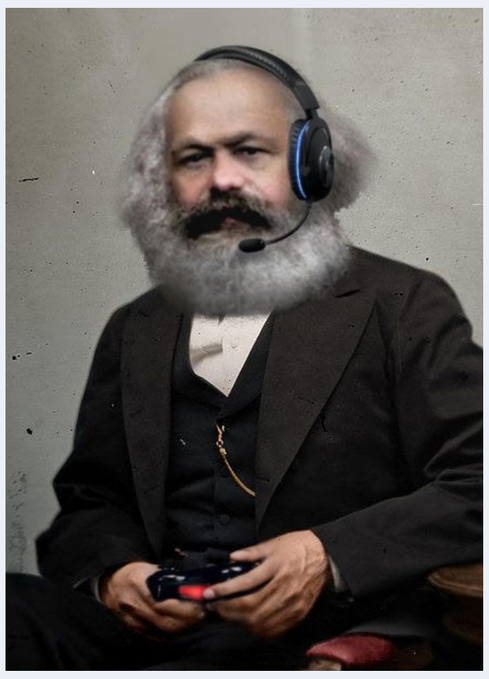
Universitat Autònoma de Barcelona

Treball de Fi de Grau
Autor: Martí Farrés Aguilera
Tutora: Dafne Muntanyola Saura

# E-sports, la revolució esportiva del futur. Una mirada sociològica.



## Introducció

Els **e-sports** fan referència a la professionalització de la pràctica de videojocs. Aquest nou fenomen està copsant l'atenció de milions de persones a través d'internet i les xarxes socials des de fa ben bé una dècada. Les competicions d'e-sports, es duen a terme en un àmbit virtual.

## Pregunta inicial i objectius

De quina manera els **e-sports** s'estan instal·lant en la quotidianitat de les persones?

· Trobar si hi ha diferències significatives entre els habitus dels esportistes tradicionals i els nous tipus d'esportistes que estan naixent.
·Saber quin és el públic que consumeix aquesta descilpina, com ho fa i per què.
· Saber de quina manera els esports tradicionals s'estan movent davant aquesta revolució tecnológica.

## Metodologia

### Observació etnogràfica

· Etnografia virtual (Hine, 2000)
· Competicions d'e-sports
· Presentació d'un equip d'e-sports
· En total, unes 8 hores d'observació

### Entrevistes estructurades

· CEO i fundador d'un equip d'e-sports
· Ex-jugador d'e-sports a nivell semi-professional
· Aficionat als e-sports i jugador esporàdic.
· En total, una mitjana de 30 minuts per entrevista.

## Anàlisi i resultats

*"Dins de les comunitats, si apareix una noia ràpidament se li fa notar que està en un ambient hostil".*

*"Las redes sociales y el contenido audiovisual, juegan un papel clave en la adaptación de los e-sports".*

*"La mayoría de los e-sports, por no decir el 98%, se juegan desde casa".*

*"Si no hi ha diners, això desapareix demà".*

## Conclusions

· La creació de contingut juga un paper clau en la comunicació dels e-sports.
· Poca presència femenina en termes competitius.
· Poques diferències entre esports tradicionals i e-sports.
· Els e-sports estan orientats cap a un públic jove i amb facilitat per navegar per internet.
· Gran digitalització dels esports tradicionals.

## Referències Clau

· Bourdieu, P. (1991). Estructuras, habitus, prácticas. El sentido práctico, 91-111.
· De Grande, P. (2014). Robert K. Merton, Erving Goffman, y el recurso del rol. Journal de Ciencias Sociales, (3), 55-65.
· García, R. S., (2020). Las cuatro heridas del deporte moderno. *Piedra, papel, libros*. 77-80.
· Moldes, R. (2019). E-sports y brecha de género: La percepción de las profesionales españolas. *Perspectivas emergentes en la sociología: el espacio de los puntos de vista*. 139--148.